

NUEVO

► **CURSO**

PROGRAMACIÓN PARA NO PROGRAMADORES CON JAVA

 **32 HORAS ACADÉMICAS**

 **ONLINE**

Desarrolla aplicaciones profesionales con Java desde cero.

Aprende los fundamentos de la programación orientada a objetos con Java, desarrollando lógica de programación, variables y estructuras de control. Aplica principios básicos para crear programas simples y sentar una base sólida para desarrollar aplicaciones más complejas.

¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO?



Personas sin experiencia, estudiantes y profesionales de distintas áreas que buscan aprender los fundamentos del desarrollo de software y comenzar a crear aplicaciones en Java.

¿QUÉ LOGRO CON EL CURSO?



Al finalizar el curso, podrás comprender y aplicar los fundamentos de la programación en Java. Además, estarás preparado para:

- Reconocer la estructura básica de un programa en Java e identificar sus componentes principales.
- Aplicar variables, operadores y estructuras de control para resolver problemas simples mediante lógica de programación.
- Utilizar conceptos básicos de programación orientada a objetos para desarrollar programas sencillos de forma estructurada.

¿QUÉ CERTIFICADO OBTENGO?



Al aprobar la capacitación, obtendrás un certificado de Cibertec:

- “Programación para no programadores con Java”.

CONTENIDO TEMÁTICO

1 Introducción a Java y configuración del entorno

- ¿Qué es Java y para qué se utiliza?
- Instalación de JDK y configuración de IDE (Eclipse, IntelliJ o NetBeans)
- Estructura básica de un programa Java.

2 Fundamentos del lenguaje

- Constantes, variables y tipos de datos
- Arreglos y colecciones
- Operadores aritméticos, lógicos y relacionales
- Entrada y salida de datos (Scanner y System.out).

3 Estructuras de control

- Condicionales: if, else, switch.
- Bucles: for, while, do-while.

4 Métodos y modularidad

- Método main, Definición y uso de métodos.
- Parámetros y retorno de valores.
- Buenas prácticas para organizar código.

5 Introducción a Programación Orientada a Objetos

- Principios de la POO.
- Concepto de clases y objetos.
- Constructores.
- Encapsulamiento.
- Modificadores de acceso.
- Herencia.
- Interfaces y clases abstractas.
- Polimorfismo.
- Atributos y métodos.
- Creación de clases simples y uso en programas.

6 Proyecto práctico

- Desarrollo de una aplicación básica (por ejemplo, calculadora o gestor de tareas).
- Aplicación de todos los conceptos aprendidos.
- Buenas prácticas.

¿POR QUÉ ESTUDIAR EN CIBERTEC?


Instituto N° 1 en tecnología con equipos de vanguardia.



Docentes especializados con estándares internacionales.



Respaldo de empresas top internacionales.



Más de 90 cursos, especializaciones y programas.



Tecnología como núcleo para el desarrollo de programas.